



JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 3 Tahun 2021 Halaman 1130 - 1138

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Kebutuhan Mahasiswa Terhadap Video Kontekstual sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi COVID-19

Asyti Febliza^{1✉}, Oktariani², Zul Afdal³

Pendidikan Kimia, Universitas Islam Riau, Indonesia^{1,2}

Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Padang, Indonesia³

E-mail: asytifebliza@edu.uir.ac.id¹, oktariani@edu.uir.ac.id², zulafdal@fe.unp.ac.id³

Abstrak

Kebutuhan terhadap media pembelajaran di masa COVID-19 tidak terhindarkan sebagai alat bantu dalam proses penyampaian informasi kepada mahasiswa. Salah satu media pembelajaran audio visual yang memuat konsep-konsep nyata dalam kehidupan sehari-hari adalah video kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan mahasiswa terhadap video pembelajaran kontekstual pada masa pandemi COVID-19. Metode survei dilakukan pada penelitian ini dengan menyebarkan kuesioner online kepada 180 mahasiswa FKIP UIR yang berasal dari enam program studi yaitu: PGSD, Pendidikan Bahasa Indonesia, Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Matematika dan Pendidikan Biologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh mahasiswa menyatakan kebutuhannya terhadap media pembelajaran, 99% menyatakan bahwa dosen perlu merancang media pembelajarannya sendiri, 84% menyatakan bahwa video kontekstual cocok digunakan dalam mengajarkan materi kuliah dan 97% mengungkapkan bahwa konsep kontekstual perlu dintegrasikan dalam bentuk video, serta 98% membutuhkan video kontekstual. Hasil penelitian ini dapat menjadi informasi bagi para pendidik dalam menggunakan atau merancang media pada masa pandemi COVID-19.

Kata Kunci: video kontekstual, media, covid-19, analisis kebutuhan.

Abstract

The need for learning media during the COVID-19 pandemic is inevitable as a tool to help in delivering information to students. One of the audio-visual learning media that contains contextual concepts of daily life is contextual video. This study aims to determine students' need for contextual videos during the COVID-19 pandemic. The survey method was done by distributing online questionnaires to 180 FKIP UIR students who came from six programs, namely: PGSD, Indonesian Language Education, English Education, Mathematics Education, and Biology Education. The results showed that all students stated their need for learning media, 99% said that lecturers need to design their learning media, 84% told that contextual videos are suitable for teaching lecture materials, and 97% said that contextual concepts are required to be integrated into videos, and 98 % need contextual videos. The results of this research can be used as information for educators in using or designing media during the COVID-19 pandemic.

Keywords: contextual videos, media, covid-19, needs analysis.

Copyright (c) 2021 Asyti Febliza, Oktariani, Zul Afdal

✉ Corresponding author :

Email : asytifebliza@edu.uir.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.883>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 5 No 3 Tahun 2021
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 telah mentransformasikan sistem pendidikan yang semula bersifat tradisional yaitu dengan pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh atau yang dikenal dengan istilah Belajar Dari Rumah (BDR). Pada masa pandemi COVID-19 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan Belajar Dari Rumah (BDR) dalam masa darurat penyebaran COVID-19 (Kemdikbud, 2020). Kebijakan BDR tidak hanya berlaku untuk siswa tetapi juga mahasiswa. Adanya kebijakan *social distancing* untuk membantu pencegahan penularan virus COVID-19 menyebabkan kegiatan belajar mengajar di berbagai perguruan tinggi dialihkan ke pembelajaran daring. Berdasarkan data yang diperoleh dari Sekretariat Nasional Satuan Pendidikan Aman Bencana diperoleh informasi bahwa terdapat 646,2 ribu satuan pendidikan yang terdampak COVID-19 dimana 68,8 juta siswa belajar dari rumah dan 4,2 juta dosen dan guru belajar dari rumah (Muhammad, 2020).

Adanya kebijakan kegiatan belajar dari rumah atau dikenal juga dengan istilah *dinstance learning* menuntut para dosen untuk cakap dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan berbagai macam *platform* pembelajaran daring dan berbagai macam media pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Dengan menggunakan media yang tepat dalam proses pembelajaran dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan yang diberikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. *Distance learning* merupakan sistem pembelajaran yang berfokus pada pembelajaran teknologi dan instruksi yang bertujuan memberikan pendidikan tanpa kontak fisik dengan peserta didik (Aswat et al., 2021). Salah satu bentuk media atau sumber belajar yang dapat dijadikan oleh pendidik yaitu video pembelajaran. Video pembelajaran merupakan salah satu jenis media pembelajaran berbentuk audio visual (Febliza, A., Afdal, 2015a). Media audio visual memadukan gambar dan suara untuk memudahkan pendidik menanamkan konsep secara konkret (Isnaeni et al., 2021). Suatu video pembelajaran dapat dikembangkan dengan menggunakan berbagai pendekatan agar video pembelajaran yang dirancang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Salah satu pendekatan yang dapat diintegrasikan dalam video pembelajaran yaitu pendekatan pembelajaran kontekstual. Pembelajaran kontekstual merupakan pendekatan pembelajaran yang menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas, dimana fenomena-fenomena yang ada dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan materi pembelajaran disajikan di dalam kelas untuk memudahkan peserta didik dalam memahami konsep. Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa Pendekatan pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan kemampuan berpikir kritis baik dalam bidang ilmu dengan rumpun ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial ataupun bahasa (Artini, Suardana, & Wiratini, 2019; Orza, 2019; Wahyuningtyas & Wuryadi, 2018).

Selanjutnya, penelitian mengenai pendekatan pembelajaran kontekstual yang diintegrasikan ke dalam bentuk media pembelajaran ataupun alat evaluasi telah dilakukan oleh beberapa peneliti lainnya. Pengembangan media pembelajaran yang menerapkan pendekatan pembelajaran kontekstual yang telah dilakukan beberapa peneliti diantaranya: pengembangan video kontekstual dapat meningkatkan nilai rata-rata aktivitas *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* mahasiswa dan meningkatkan hasil belajar siswa (Alicia, 2017; Hapsari, 2016). Selanjutnya, pendekatan kontekstual juga diintegrasikan dalam pengembangan modul dan media e-learning berbasis web, dimana media ini dapat meningkatkan kompetensi dan belajar mandiri mahasiswa (Gunawan, Siahaan, & Astra, 2017; Gusmania & Pamungkas, 2016).

Dalam mengembangkan suatu produk sebagai Langkah awal media pembelajaran perlu dilakukan dengan melakukan analisis kebutuhan sebagai tahap awal dalam sebuah penelitian pengembangan. Metode dalam melaksanakan pengembangan suatu produk dikenal dengan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)*. Ada beberapa metode atau pendekatan dalam penelitian pengembangan diantaranya: penelitian pengembangan *Borg and Gall*, 4D (*Define, Design, Development and Dissemination*)

dan pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dimana keseluruhan metode ini diawali dengan Langkah analisis kebutuhan yang dilakukan untuk menetapkan rancangan produk apa yang akan dikembangkan agar produk yang akan dikembangkan bermanfaat bagi pengguna (Sugiyono, 2015).

Penelitian mengenai analisis kebutuhan terhadap video pembelajaran telah pernah dilakukan oleh Purbayanti, et al (2020) pada pelajaran matematika pada masa COVID-19, hasil penelitian menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang menyatakan kebutuhannya terhadap video pembelajaran pada kategori sangat butuh sebesar 17,35% dan kategori butuh 82,61% pada siswa kelas V sekolah dasar. Selain itu, Hidayati, et al (2018) juga meneliti analisis kebutuhan terhadap video pembelajaran dan memperoleh data bahwa 80% anak usia dini membutuhkan video pembelajaran. Meskipun penelitian mengenai analisis kebutuhan video pembelajaran telah dilakukan, namun penelitian mengenai analisis kebutuhan terhadap video kontekstual belum ada, selain itu, subjek penelitian yang diteliti oleh peneliti sebelumnya yaitu pada anak-anak sekolah dasar dan usia dini. Oleh karena itu, pada penelitian ini dilakukan analisis kebutuhan terhadap video pembelajaran kontekstual pada mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Pendidikan Kimia, Pendidikan Biologi, Pendidikan Bahasa Inggris dan Pendidikan Bahasa Indonesia. Penelitian ini mengukur tingkat kebutuhan mahasiswa terhadap video kontekstual sebagai alternatif media pada masa pandemi COVID-19. Dengan mengetahui tingkat kebutuhan mahasiswa dapat diketahui apakah video kontekstual merupakan salah satu media pembelajaran yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam kegiatan perkuliahan di masa pandemi COVID-19. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengajar khususnya dosen dalam mengembangkan media pembelajaran pada masa pandemi COVID-19 atau sebagai alternatif media pembelajaran jarak jauh.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan metode survei. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner yang berisi survei mengenai kebutuhan mahasiswa terhadap video kontekstual. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Islam Riau (UIR), dari populasi diambil sampel dengan Teknik *simple random sampling* dimana 180 orang mahasiswa menjadi sampel dalam penelitian ini. Adapun 180 mahasiswa tersebut berasal dari 6 program studi yang pada masing-masing program studi terdiri dari 30 mahasiswa. Program studi yang menjadi sampel yaitu: program studi PGSD, Pendidikan Bahasa Indonesia, Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Matematika, Pendidikan Biologi dan Pendidikan Matematika. *Simple random sampling* merupakan Teknik pengambilan sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut (Sugiyono, 2015).

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner online yang disebarkan kepada mahasiswa, dimana respon tersebut dikuantitatifkan dengan memberikan nilai 1 (satu) untuk jawaban yang sesuai dengan yang diharapkan dan memberi poin 0 (nol) yang selanjutnya dilakukan analisis data secara deskriptif dengan menghitung persentase rata-rata respon mahasiswa dimana pengolahan data dilakukan dengan menggunakan bantuan *Ms. Excel*. Selanjutnya, hasil analisis data kemudian diinterpretasikan dalam bentuk diagram. Adapun rumus perhitungan rata-rata sebagai berikut (Febliza, A., Afdal, 2015b):

$$\% \bar{X} = \frac{\sum Xi}{N} \times 100\%$$

Dimana:

$\% \bar{X}$ = Persentase rata-rata

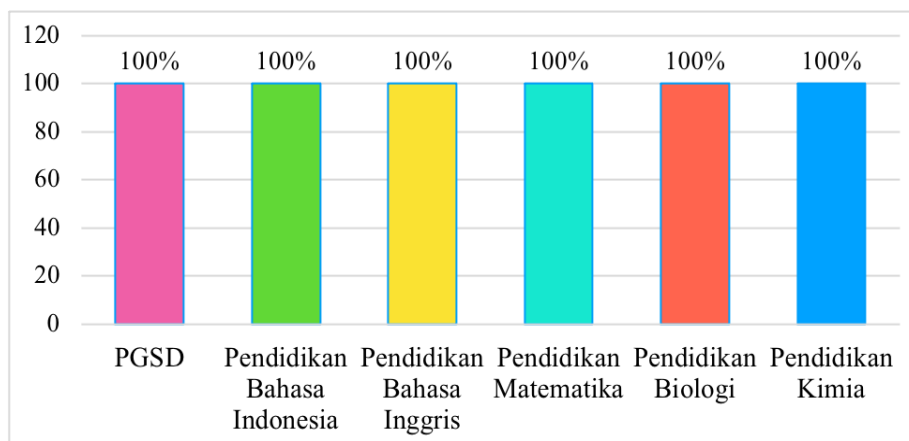
$\sum X_i$ = Jumlah total respon mahasiswa

N = Jumlah total mahasiswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

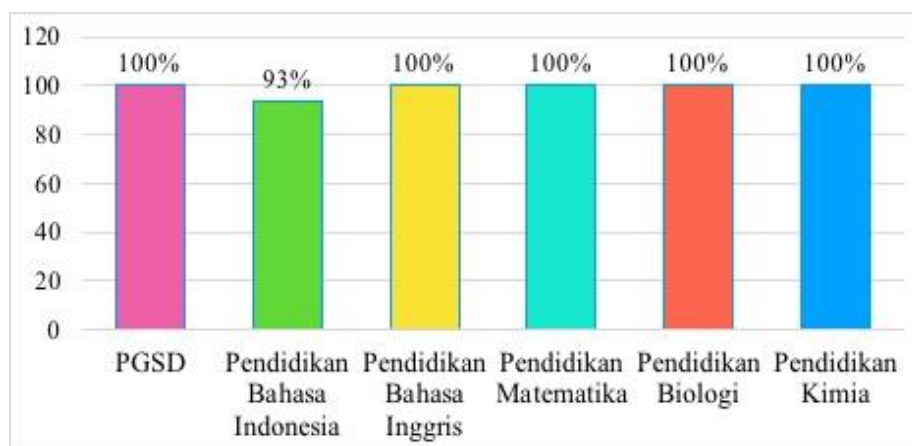
Survei terhadap 180 mahasiswa FKIP Universitas Islam Riau yang tersebar pada program studi PGSD, Pendidikan Bahasa Indonesia, Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Matematika, Pendidikan Biologi dan Pendidikan Kimia dengan jumlah masing-masing sampel 30 orang mahasiswa setiap program studi. Jumlah pertanyaan pada kuesioner berjumlah 5 (lima) pertanyaan. Adapun pertanyaan tersebut adalah: (1) Di masa pandemi COVID-19, Apakah program belajar dari rumah membutuhkan media pembelajaran? (2) Apakah pada masa pandemi COVID-19 sebaiknya media pembelajaran dirancang oleh dosen? (3) Apakah konsep-konsep dalam kehidupan sehari-hari perlu diangkat sebagai media pembelajaran dalam bentuk video? (4) Pada masa pandemi COVID-19 apakah video kontekstual cocok digunakan dalam mengajarkan materi kuliah? (5) Apakah Anda membutuhkan video kontekstual?.

Hasil survei untuk butir pertanyaan: “Di masa pandemi COVID-19, Apakah program belajar dari rumah membutuhkan media pembelajaran?” disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Apakah program belajar dari rumah membutuhkan media pembelajaran?

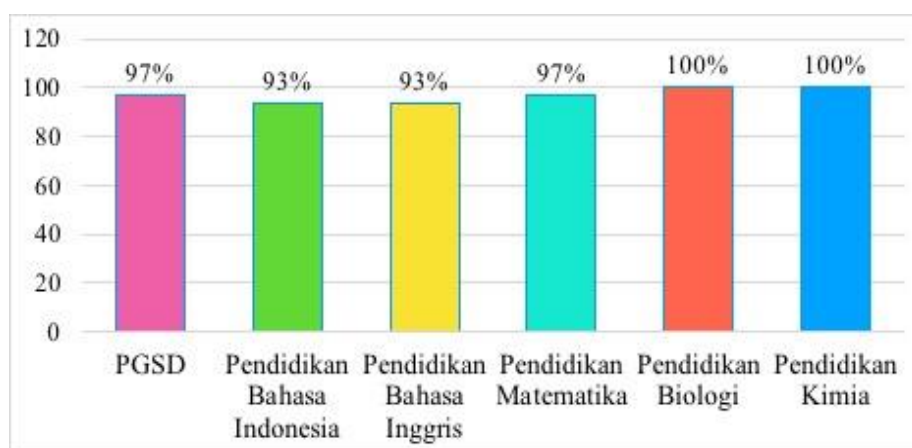
Berdasarkan Gambar 1 terlihat bahwa seluruh mahasiswa dari setiap program studi membutuhkan media pembelajaran, hal ini terlihat dari persentase rata-rata respon mahasiswa sebesar 100%. Kebutuhan mahasiswa terhadap media pembelajaran selama kegiatan belajar dari rumah dapat dijadikan sebagai alat bantu penyampai pesan dari dosen ke mahasiswa dalam proses belajar dari rumah. Selanjutnya, hasil survey mengenai: “Apakah pada masa pandemi COVID-19 sebaiknya media pembelajaran dirancang oleh dosen?” memperoleh hasil seperti yang terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Apakah pada masa pandemi COVID-19 sebaiknya media pembelajaran dirancang oleh dosen?

Pada Gambar 2 disajikan hasil survei mengenai pendapat mahasiswa “Apakah pada masa pandemi COVID-19 sebaiknya media pembelajaran dirancang oleh dosen?”, dari hasil survei terlihat bahwa 100% mahasiswa pada 5 program studi yaitu program studi PGSD, Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Matematika, Pendidikan Biologi dan Pendidikan Kimia menyatakan bahwa dosen sebaiknya membuat media pembelajaran secara mandiri. Sementara itu, untuk program studi Pendidikan Bahasa Indonesia 93% mahasiswa memberikan pendapat yang sama, sedangkan 7% lainnya memiliki pendapat yang berbeda. Namun, persentase mahasiswa yang menyatakan bahwa media pembelajaran sebaiknya dirancang oleh guru jauh lebih besar dibandingkan dengan persentase mahasiswa yang menyatakan bahwa media pembelajaran tidak perlu dirancang oleh dosen. Dalam hal ini seorang dosen sebaiknya memang merancang media pembelajaran secara mandiri agar pesan yang akan disampaikan dalam media sesuai dengan apa yang akan disampaikan oleh dosen agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Papadouris & Constantinou (2017) yang dapat mengungkapkan bahwa pengajar dapat membuat media pembelajaran yang memfokuskan kepada inti dari materi yang diajarkan.

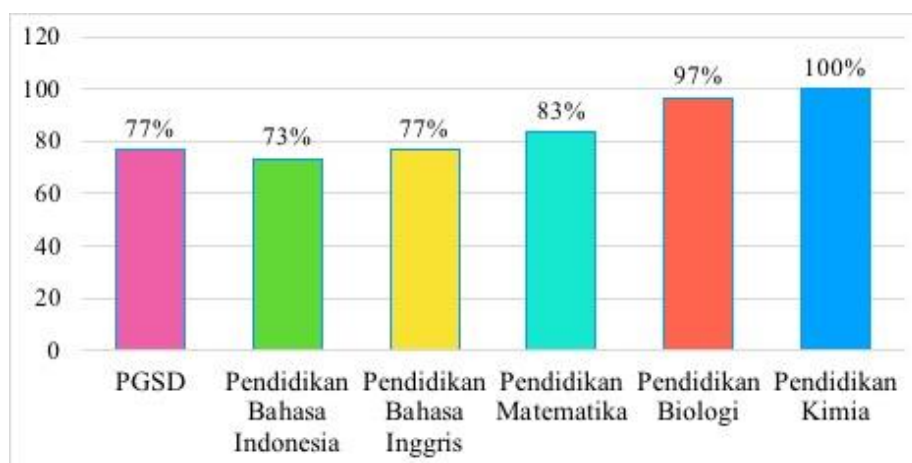
Selain itu, peneliti juga mengidentifikasi pendapat mahasiswa mengenai perlunya konsep-konsep dalam kehidupan sehari-hari (kontekstual) diangkat sebagai media pembelajaran dalam bentuk video. Adapun hasil identifikasi tersebut disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Apakah konsep-konsep dalam kehidupan sehari-hari (kontekstual) perlu diangkat sebagai media pembelajaran dalam bentuk video?

Berdasarkan hasil survei mengenai pendapat mahasiswa tentang perlunya mengangkat perlunya konsep-konsep dalam kehidupan sehari-hari (kontekstual) diangkat sebagai media pembelajaran dalam bentuk video diperoleh hasil bahwa 100% mahasiswa program studi Pendidikan Biologi dan Pendidikan Kimia menyatakan perlunya integrasi kontekstual sebagai media pembelajaran dalam bentuk video, diikuti dengan program studi PGSD dan Pendidikan matematika yaitu sebesar 97% dan program studi Pendidikan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris sebesar 93%. Dari hasil ini terlihat bahwa mahasiswa pada rumpun ilmu IPA (biologi dan kimia) sepakat 100% menyatakan bahwa konsep-konsep kontekstual perlu diangkat sebagai media pembelajaran dalam bentuk video, konsep-konsep yang kompleks dalam materi pembelajaran dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dapat mempermudah mahasiswa memahami materi pelajaran yang diberikan, hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dikemukakan oleh Merry, et al (2015) bahwa sesuatu hal yang kompleks akan dapat dijelaskan lebih mudah melalui video.

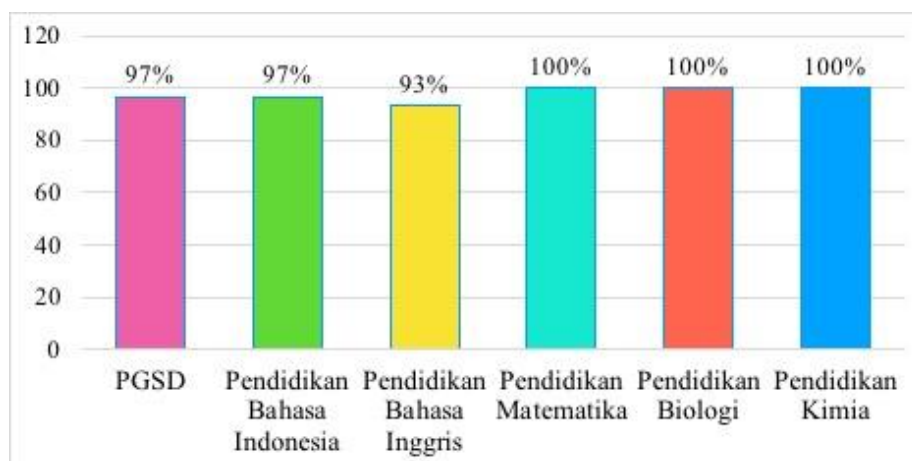
Selanjutnya, peneliti memberikan pertanyaan kepada mahasiswa mengenai: “Pada masa pandemi COVID-19, apakah video kontekstual cocok digunakan dalam mengajarkan materi kuliah?”, Gambar 4 menunjukkan pendapat mahasiswa terkait apakah video kontekstual cocok digunakan dalam mengajarkan materi kuliah dimasa pandemi COVID-19 .



Gambar 4. Pada masa pandemi COVID-19 apakah video kontekstual cocok digunakan dalam mengajarkan materi kuliah?

Berdasarkan Gambar 4 terlihat bahwa mahasiswa pada rumpun ilmu IPA (biologi dan kimia) menyatakan bahwa video kontekstual cocok digunakan dalam mengajarkan materi kuliah, selanjutnya 83% mahasiswa menyatakan pendapat yang sama. Sedikit berbeda dengan program studi pada rumpun ilmu IPA dan Matematika, untuk mahasiswa program studi dari rumpun ilmu IPS dalam hal ini mahasiswa PGSD sebesar 77% dan rumpun ilmu Bahasa (Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris) berturut-turut 73% dan 77% menyatakan bahwa video kontekstual cocok digunakan dalam mengajarkan materi kuliah. Berdasarkan hasil ini dapat disimpulkan bahwa mahasiswa pada program studi dengan rumpun ilmu IPA dan Matematika berpendapat bahwa video kontekstual yang memuat konsep-konsep dalam kehidupan nyata lebih cocok diterapkan. Sedangkan untuk rumpun ilmu IPA dan Bahasa video kontekstual belum menunjukkan kecocokan yang tinggi untuk diterapkan dalam mengajarkan materi kuliah. Perbedaan persentase ini menunjukkan bahwa dalam mengembangkan atau membuat suatu media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa (Hidayati et al., 2018).

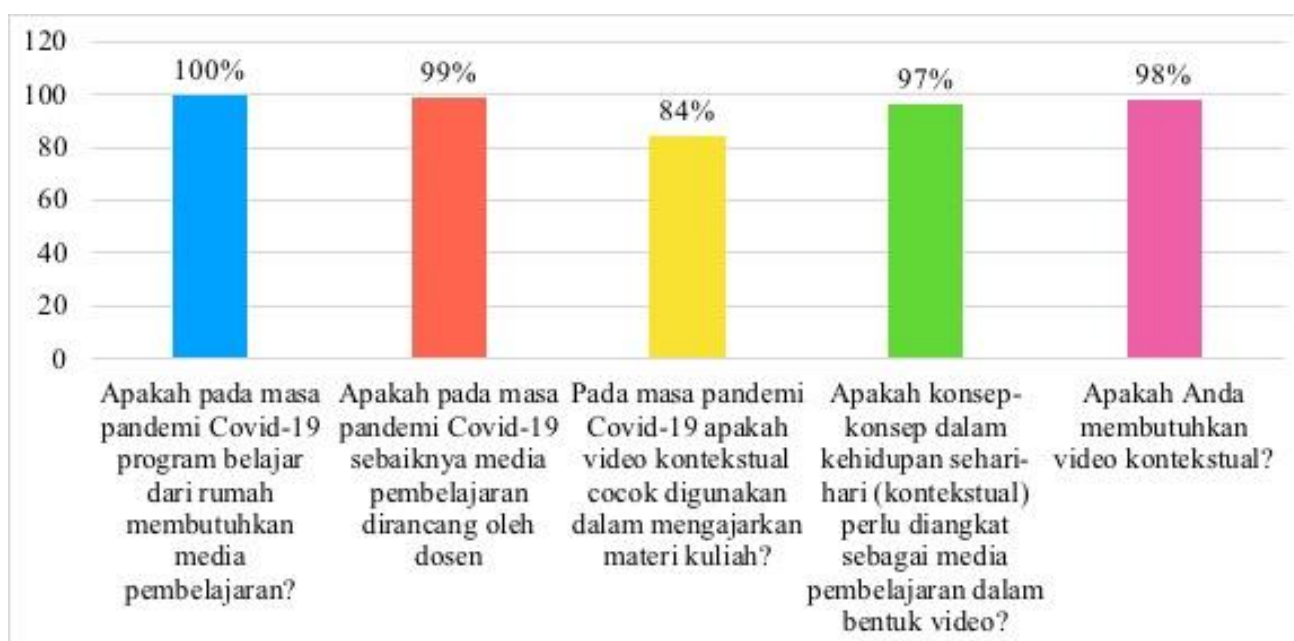
Pertanyaan lainnya yang diberikan kepada mahasiswa terkait kebutuhan mahasiswa terhadap video kontekstual, dimana hasil yang diperoleh dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Apakah anda membutuhkan video kontekstual

Gambar 5 menunjukkan perbedaan tingkat kebutuhan video kontekstual pada mahasiswa dari keenam program studi pada FKIP UIR. Meskipun terdapat perbedaan, namun tingkat kebutuhan mahasiswa terhadap video kontekstual cenderung tinggi dikarenakan persentase respon mahasiswa yang menyatakan kebutuhannya berada pada angka mulai dari 93%. Meskipun mahasiswa keenam prodi tersebut memiliki rumpun ilmu yang berbeda tetapi kebutuhan terhadap video kontekstual tidak jauh berbeda. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Purbayanti, et al (2020) dan Hidayati, et al (2018) yang menemukan bahwa peserta didik membutuhkan video pembelajaran.

Untuk melihat perbandingan jawaban mahasiswa terhadap masing-masing item pertanyaan pada kuesioner maka peneliti menghitung persentase rata-rata untuk masing-masing item pertanyaan dari keenam program studi yang di survey. Adapun hasil perbandingan respon mahasiswa terhadap kelima item pertanyaan dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Perbandingan respon mahasiswa terhadap item pertanyaan kuesioner

Berdasarkan Gambar 6 diketahui bahwa seluruh mahasiswa menyatakan bahwa program belajar dari rumah pada masa pandemi COVID-19 membutuhkan media pembelajaran. Selain itu, 99% mahasiswa menyatakan bahwa sebaiknya dosen merancang media pembelajarannya sendiri. Respon mahasiswa sebesar 84% menyatakan bahwa video kontekstual cocok digunakan dalam mengajarkan materi kuliah pada masa pandemi COVID-19. Selanjutnya, 97% mahasiswa juga mengungkapkan bahwa konsep dalam kehidupan sehari-hari perlu diangkat sebagai media pembelajaran dalam bentuk video dan 98% mahasiswa menyatakan kebutuhannya terhadap video kontekstual. Hasil penelitian ini dapat menjadi informasi bagi para pendidik khususnya dosen dalam menggunakan atau merancang media pembelajaran dimana penelitian-penelitian sebelumnya belum mengungkapkan kebutuhan media pembelajaran dalam bentuk video kontekstual pada tingkat mahasiswa dari program studi yang berasal dari rumpun ilmu IPS, IPA dan Bahasa. Video kontekstual dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran pada masa pandemi COVID-19. Adapun keterbatasan penelitian ini yaitu kebutuhan video kontekstual dengan responden berasal dari satu universitas saja. Bagi peneliti lain dapat melaksanakan penelitian mengenai survey kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lain dengan jumlah sampel yang lebih luas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa seluruh mahasiswa menyatakan bahwa pembelajaran pada masa pandemi COVID-19 membutuhkan media pembelajaran dan hampir seluruh mahasiswa menyatakan bahwa media pembelajaran tersebut sebaiknya dirancang oleh dosen. Selain itu, mahasiswa juga mengungkapkan bahwa fenomena sehari-hari dalam bentuk video kontekstual merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran dimana mahasiswa dari seluruh program studi yang di survey baik dari program studi dengan rumpun ilmu IPA, IPS dan Bahasa membutuhkan video kontekstual sebagai media pembelajaran di masa pandemi COVID-19. Selanjutnya, persentase kebutuhan mahasiswa terhadap video kontekstual yaitu sebesar 98% dan 84% menyatakan bahwa video kontekstual cocok digunakan dalam mengajarkan materi kuliah pada masa pandemi COVID-19 serta 97% mahasiswa juga mengungkapkan bahwa konsep dalam kehidupan sehari-hari perlu diangkat sebagai media pembelajaran dalam bentuk video dan 98% mahasiswa menyatakan kebutuhannya terhadap video kontekstual. Hasil penelitian ini dapat menjadi informasi bagi para pendidik khususnya dosen dalam menggunakan atau merancang media pembelajaran dimana penelitian-penelitian sebelumnya belum mengungkapkan kebutuhan media pembelajaran dalam bentuk video kontekstual pada tingkat mahasiswa dari program studi yang berasal dari rumpun ilmu IPS, IPA dan Bahasa. Video kontekstual dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran pada masa pandemi COVID-19. Adapun keterbatasan penelitian ini yaitu kebutuhan video kontekstual dengan responden berasal dari satu universitas saja. Bagi peneliti lain dapat melaksanakan penelitian mengenai survey kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lain dengan jumlah sampel yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kami haturkan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Islam Riau sebagai sponsor dalam penelitian ini. Selanjutnya, terimakasih kami sampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Alicea, A. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kontekstual Berbantu Prezi Dan Geogebra Pokok Bahasan Segitiga Dan Segiempat Di Smp. *Aksioma*, 7(2), 32.

- 1138 *Kebutuhan Mahasiswa Terhadap Video Kontekstual sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi COVID-19 – Asyti Febliza, Oktariani, Zul Afdal*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.883>
- <https://doi.org/10.26877/aks.v7i2.1417>
- Artini, D., Suardana, N., & Wiratini, M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Pada Pokok Bahasan Hidrokarbon Terhadap Hasil Belajar Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Undiksha*, 3(1), 20. <https://doi.org/10.23887/jjpk.v3i1.21156>
- Aswat, H., Sari, E. R., Aprilia, R., Fadli, A., Guru, P., Dasar, S., ... Buton, U. M. (2021). *Jurnal basicedu*, 5(2), 761–771.
- Febliza, A., Afdal, Z. (2015a). *Media Pembelajaran dan Teknologi Informasi Komunikasi*. Adefa Grafika.
- Febliza, A., Afdal, Z. (2015b). *Statistika Dasar Penelitian Pendidikan*. Pekanbaru: Adefa Grafika.
- Gunawan, R. G., Siahaan, B. Z., & Astra, I. M. (2017). Pengembangan Media E-Learning Berbasis Web Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (Ctl) Untuk Meningkatkan Belajar Mandiri Mahasiswa, VI, SNF2017-RND-41-SNF2017-RND-48. <https://doi.org/10.21009/03.snf2017.01.rnd.07>
- Gusmania, Y., & Pamungkas, T. (2016). Pengembangan Modul Geometri Analitik Bidang Berbasis Contextual Teaching Learning (Ctl) Untuk Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa Universitas Riau Kepulauan (Unrika). *Jurnal Dimensi*, 4(3), 1–11. <https://doi.org/10.33373/dms.v4i3.44>
- Hapsari, A. I. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Contextual untu Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Mahasiswa pada Mata Kuliah Fisiologi Hewan. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 2(1), 94–101.
- Hidayati, A., Amilia, W., & Amsal, M. F. (2018). Need Analysis of Media Video Development for Character Education at Early Childhood Education in Padang, 169(Icece 2017), 108–110. <https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.26>
- Isnaeni, R., Radia, E. H., Guru, P., Dasar, S., Kristen, U., & Wacana, S. (2021). EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar Abstrak, 3(2), 304–313.
- Kemdikbud. (2020). *Kemendikbud Terbitkan Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah*.
- Merry, S., Skingsley, D., & Mitchell, P. (2015). Biology students' perceptions of learning from video exemplars of practical techniques: some lessons for teaching strategies. *Biology Students' Perceptions of Learning from Video Exemplars of Practical Techniques: Some Lessons for Teaching Strategies*, 2(2), 1–14.
- Muhammad, H. (2020). *Menyiapkan Pembelajaran di Masa Pandemi: Tantangan dan Peluang*. Kemendikbud. Retrieved from <https://spab.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2020/07/Menyiapkan-Pembelajaran-di-Masa-Pandemi-1.pdf>
- Orza, F. (2019). Peningkatan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Pendekatan Kontekstual Sejarah Lokal. *Bakaba: Jurnal Sejarah Kebudayaan Dan Kependidikan*, 8(1), 39–47. <https://doi.org/10.22202/bakaba.2019.v8i1.3456>
- Papadouris, N., & Constantinou, C. P. (2017). Integrating the epistemic and ontological aspects of content knowledge in science teaching and learning. *International Journal of Science Education*, 39(6), 663–682. <https://doi.org/10.1080/09500693.2017.1299950>
- Purbayanti, H. S., Ponoharjo, P., & Oktaviani, D. N. (2020). Analisis Kebutuhan Video Pembelajaran Matematika Pada Pandemi Covid-19. *JIPMat*, 5(2), 165–172. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i2.6693>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bndung: Alfabeta.
- Wahyuningtyas, R. S., & Wuryadi, W. (2018). The influence of contextual teaching and learning (CTL) on critical thinking ability and conceptual understanding of skeletal system materials. *AIP Conference Proceedings*, 2021(2018). <https://doi.org/10.1063/1.5062828>